Configurações do Spine

Olá Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Programação 2D e animação.

Nesta parte inicial das aulas, vamos entender o processo de criação de animações para jogos e criar animações de forma prática através de um dos softwares mais utilizados para animação no mercado de jogos: o Spine!

O mercado de jogos vem crescendo a cada instante e é necessário estarmos atualizados com o que tem de melhor no mercado, não é mesmo? Por isso, escolhemos uma ferramenta Top do mercado para que você esteja antenado com o que há de melhor para criação de animações.

O Que é o Spine?

O Spine é uma poderosa ferramenta que permite criar qualquer tipo de animações para jogos. E animações não somente em personagens, mas também em objetos, textos, etc.

Conforme o próprio site da ferramenta informa:

"Spine é uma ferramenta de animação que se concentra especificamente em animação 2D para jogos. O Spine visa ter um fluxo de trabalho eficiente e simplificado, tanto para criar animações usando o editor quanto para fazer uso dessas animações em jogos usando o Spine Runtimes."

Fonte: http://pt.esotericsoftware.com/spine-in-depth#O-que-%C3%A9-Spine

Uma das grandes vantagens de utilizar o Spine para criar animações 2D é que, além de ser uma plataforma de desenvolvimento muito intuitiva, produz uma fluidez incrível transformando as animações que você irá desenvolver em animações super profissionais.

Versões do Spine

empresa detentora da ferramenta:

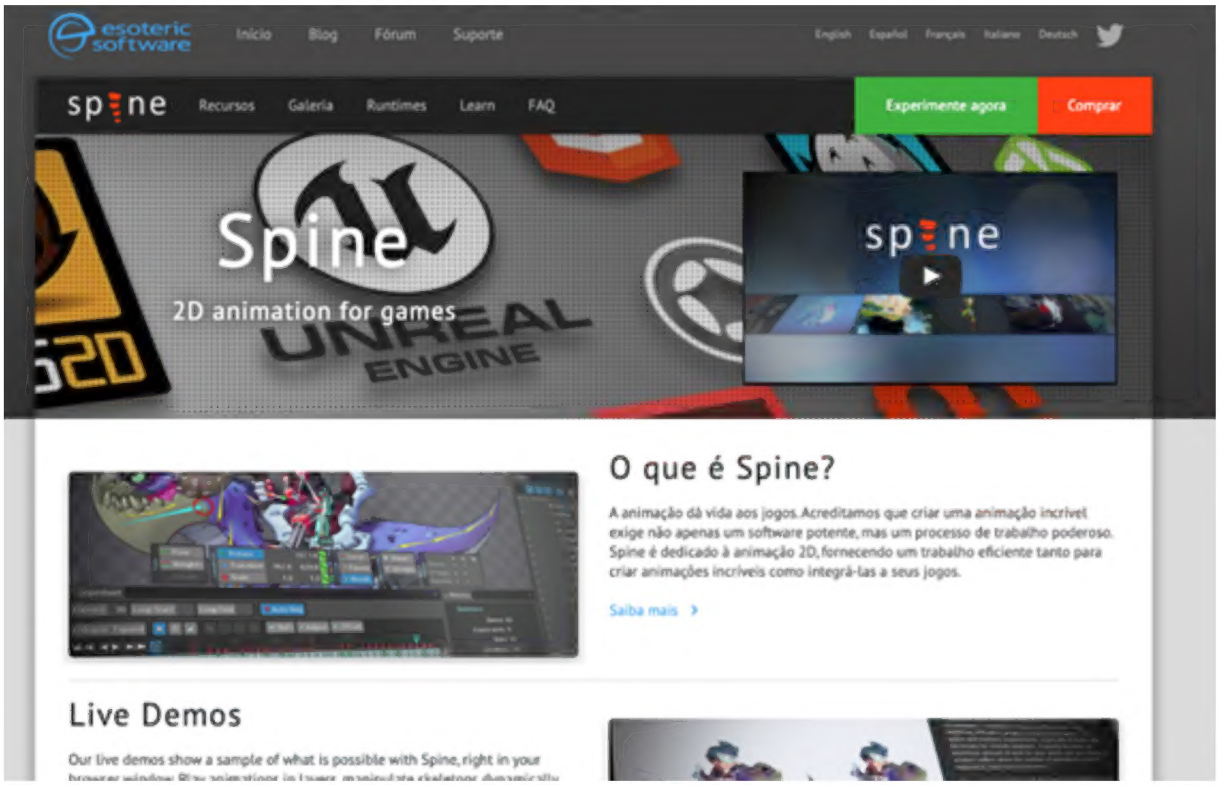

Imagem 1: Tela do site para baixar o Spine. | Fonte: Autor (print de tela)

O Spine possui 3 versões para utilização conforme a seguir:

- **Trial**: Versão gratuita para testes;
- **Essential**: Versão paga que inclui todos os recursos necessários e ainda é possível exportar para todos os formatos;

- **Professional**: Versão que libera todos os recursos da ferramenta.

Acesse o link https://pt.esotericsoftware.com/spine-purchase para conhecer todos os detalhes de permissões das 3 opções de versões.

Conhecendo os menus do Spine

Após a finalização da instalação do Spine, ao abrir, você irá encontrar a seguinte tela:

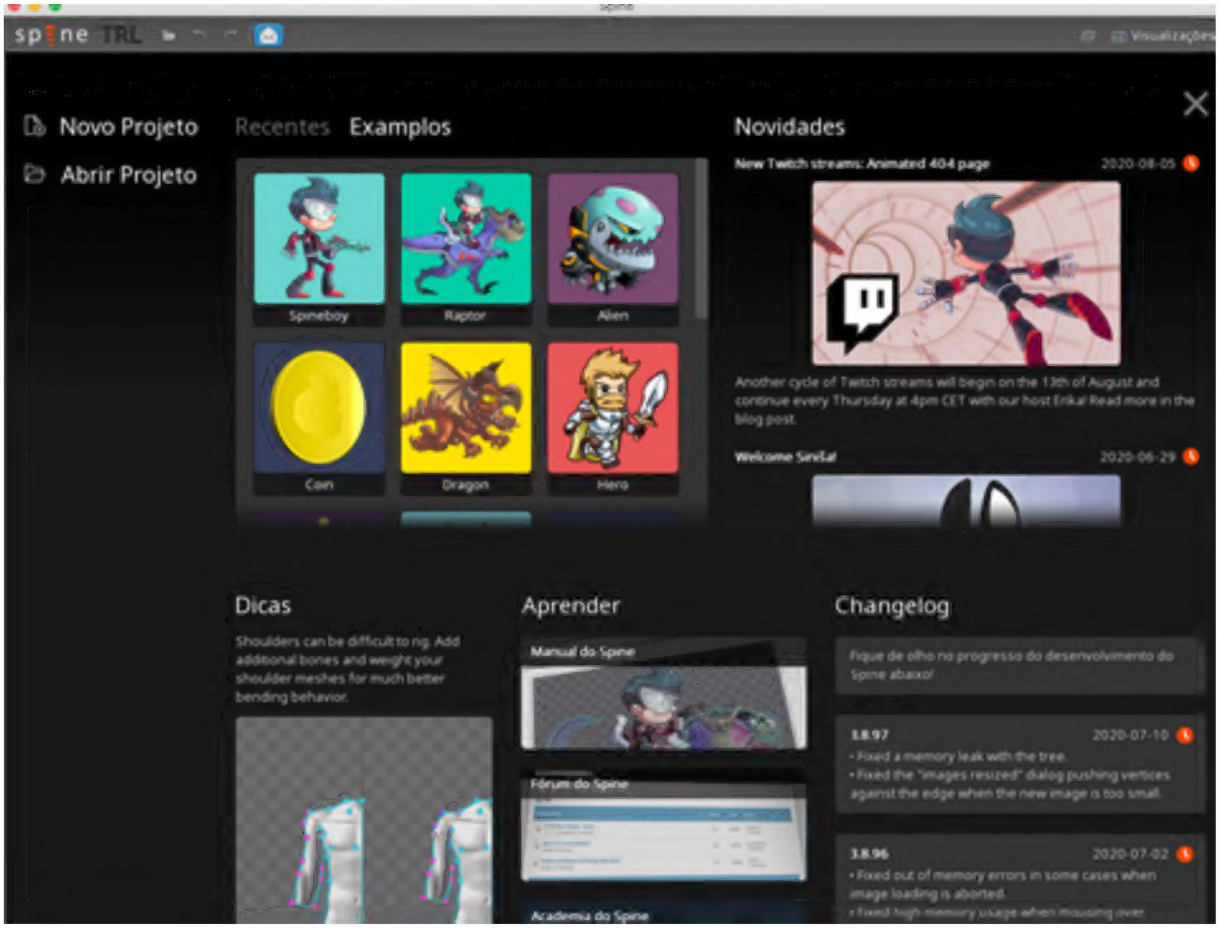
Novo Projeto
Abrir Projeto
Recentes
Examplos
Spineboy
Raptor
Alien
Coin
Dragon
Hero
Novidades
New Twitch streams: Animated 404 page
2020-08-05
Another cycle of Twitch streams will begin on the 13th of August and continue every Thursday at 4pm CET with our host Erikal Read more in the blog post.
Welcome Sinfal
2020-06-29
Dicas
Shoulders can be difficult to rig. Add additional bones and weight your shoulder meshes for much better bending behavior.
Aprender
Manual do Spine
Fórum do Spine
Academia do Spine
Changelog
Fique de olho no progresso do desenvolvimento do Spine abaixo!
3.8.97
2020-07-10
• Fixed a memory leak with the tree.
• Fixed the "images resized" dialog pushing vertices against the edge when the new image is too small.
3.8.96
2020-07-02
• Fixed out of memory errors in some cases when image loading is aborted.

Imagem 2: Tela inicial do Spine. | Fonte: Autor (print de tela)

Nesta tela você encontra algumas opções como Criar um novo projeto, Abrir um Projeto já existente e também obter informações referente às novidades que são lançadas no Spine.

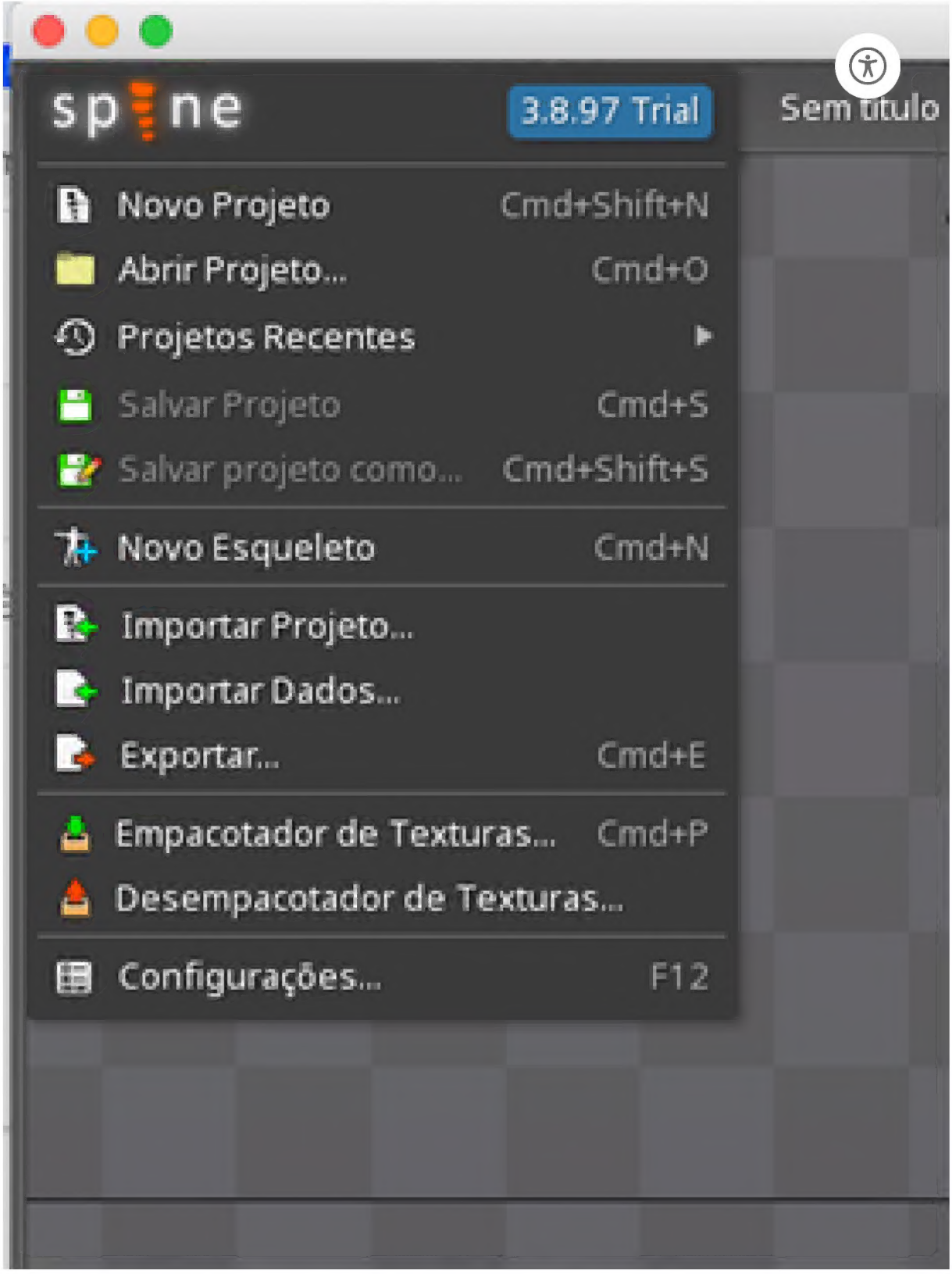

Imagem 3: Tela do menu principal do Spine. | Fonte: Autor (print de tela)

Ao clicar em Novo Projeto, o Spine irá abrir o cenário principal. Neste cenário, no canto superior esquerdo encontra-se o menu principal da ferramenta Spine. Este menu contém as principais opções para Abrir projetos já

existentes, salvar projetos em diversos formatos como .JSON, .GIF, .PSD, .AVI, .MOV, etc.

Neste mesmo menu encontra-se o item configurações onde é possível personalizar diversas características, como idioma, tamanho de fonte, layout do teclado, configurar o backup automático, configurações dos gráficos e também verificar qual a versão instalada do Spine.

Atividade extra

Acesse a tela inicial do Spine após a instalação e assista os vídeos das novidades, onde encontram-se várias dicas interessantes sobre a ferramenta.

Referência Bibliográfica

ESOTERIC, Software. Site do Produto.

Ir para exercício